

**SPIELEAUTOREN -
WETTBEWERB**

DES

HIPPODICE SPIELECLUB e.V.

2005

Sehr geehrte Damen und Herren,

zum siebzehnten Mal fand der „Spieleautorenwettbewerb“ statt. Dieser Wettbewerb wird jährlich vom Hippodice Spieleclub e.V. durchgeführt

Diese Mappe soll Ihnen einen kleinen Überblick über die Ergebnisse des diesjährigen Wettbewerbes geben.

Die erste Übersicht zeigt Ihnen die Nominierung der Spiele, die in die Endrunde gelangt sind. Anschließend werden sie kurz beschrieben.

Die Auswahlliste beinhaltet Spiele, die den Sprung in die Finalrunde knapp verfehlt haben, weil sie kleine Unstimmigkeiten enthielten, die aber zu korrigieren wären.

Im Anhang werden die Adressen der Autoren und die Zusammensetzung der Jury aufgelistet.

Wir danken den Mitgliedern der Jury für ihre Arbeit und den Testern aus dem Hippodice Spieleclub e.V. für die Testrunden, die sie durchgeführt haben, um die Spiele für die Endrunde auszusuchen.

Weitere Informationen erhalten Sie beim:

**Hippodice Spieleclub
Autorenwettbewerb
Postfach 70 02 57
44882 Bochum**

Autorenwettbewerb@hippodice.de

Die Platzierungen der Endrunde

2005

1. Square on Sale

Taiju Sawada

2. Rally Car

Sebastian Bleasdale

3. The Cows of Parma

Stefan Alexander

Die weiteren Teilnehmer der Endrunde

(in alphabetischer Reihenfolge)

Bridge Troll

Alf Seegert

Drache und Phönix

Jürgen Kiedaisch

Gheos

Rene Wiersma

Pyramidenmosaik

Heinrich Glumpler

Ziggurat

Alf Seegert

Adressen der Teilnehmer der Endrunde

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Bridge Troll

Seegert, Alf
335 Fifth ave # 4
USA - Salt Lake City, ut 84103
alfseegert@gmail.com

Drache & Phönix

Kiedaisch, Jürgen
Kastanienalle 4
71638 Ludwigsburg
ikie@gmx.de

Gheos

Wiersma, Rene
Diephuisstraat 22 b
NL - 9714 GW Gronningen
r.wiersma@home.nl

Pyramidenmosaik

Glumpler, Heinrich
Immermannstr. 52
50931 Köln
h.glumpler@gmx.net

Adressen der Teilnehmer der Endrunde

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Rally Car

Bleasdale, Sebastian
35 Willowtree Close
Ickenham, Uxbridge
Middlesex UB108RD - England
sebastian.bleasdale@zen.co.uk

Square on Sale

Sawada, Taiju
Room - No. 1301
2 - 1 -4 Iwamotocho, Chiyodaku
Japan - 101 - 0032 Tokyo
tsw@yahoo.co.jp

The Cows of Parma

Alexander, Stefan
601 Eastbidge, blvd
N2k4c1 Waterloo, on - Canada
s2alexan@hotmail.com

Ziggurat

Seegert, Alf
335 Fifth ave # 4
USA - Salt Lake City, ut 84103
alfseegert@gmail.com

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

Bridge Troll

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 4 - 6

Altersangabe: 8 +

Zeitangabe: 40 + Min

4-6 Spieler ab 8 Jahren versuchen mit niedrigen Mautpreisangeboten für das Überqueren ihrer Brücke Reisende anzulocken. Die vorher zufällig zusammen gestellte Reisegruppe wird dann nach den Mautgeboten auf die Spieler verteilt, wobei niemand passen darf und auch üble, mit Nachteilen verbundene Charaktere akzeptiert werden müssen. Der Pfiff des Spiels liegt neben dem originellen Thema und seiner gefälligen Umsetzung in der Spannung der Bietmechanik: Da jeder Spieler nur über eine begrenzte Zahl an Preiskarten verfügt und jede davon nur einmal einsetzen kann, sind taktisches Geschick und die Intuition gefragt, welche Preise die anderen „Trolle“ wohl setzen werden. Die Spieldauer liegt ca. 30-40 Minuten. Glück und Überlegung halten sich bei diesem fantasievollen und spaßigen Kartenspiel für die ganze Familie die Waage.

Drache und Phönix

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 2

Altersangabe: 8 +

Zeitangabe: 30 Min.

Bei diesem Wettrennen für zwei Spieler kontrolliert jeder fünf verschiedenfarbige Figuren. Bewegt werden diese mit Farb- und Zahlenkarten – allerdings darf man immer nur eine der ausliegenden Karten verändern, also entweder die Zahl oder die Farbe. Zu jeder Farbe gibt es auch Spielfelder – erreicht man diese mit der gleichfarbigen Figur, bekommt man ein Steinchen in dieser Farbe. Jede Figur, die den gegnerischen Tempel erreicht, bekommt Punkte. Je eher das Ziel erreicht ist, desto mehr Punkte werden vergeben. Haben sieben Figuren ihr Ziel erreicht, so endet das Spiel. Für Farbmehrheiten bei den Steinchen werden Bonuspunkte verteilt, und es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

Gheos

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 2 - 4
Altersangabe: 12 +
Zeitangabe: 60 + Min

Als Götter schaffen die Spieler mit dreieckigen Legeplättchen Kontinente, Ozeane und Inseln, und bevölkern sie mit Zivilisationen. Was Götter schaffen, können sie aber auch wieder zerstören. In seinem Spielzug hat jeder Spieler zweimal die Wahl aus vier möglichen Aktionen. Ein Plättchen legen oder austauschen, einen Anhänger (Holzblöcken) nehmen oder eigene Handplättchen austauschen. Plättchen nehmen oder austauschen ist das einzige Zufallselement in diesem hochgradig taktischen Spiel.

Zusätzlich zu den Aktionen kann ein Spieler in seinem Zug eine Zivilisation (Holzspielstein) auf einen noch freien Kontinent setzen und/oder eins seiner 3 Wertungsplättchen spielen. Je nach Anzahl der eigenen Anhänger bestehender Zivilisationen erhalten die Spieler Punkte, verschiedene auf den Plättchen befindliche Symbole spielen dabei auch eine Rolle, ebenso wie bei den durch Plättchenlegen oder –tauschen möglichen Kriegen oder Völkerwanderungen, denen ganze Zivilisationen zum Opfer fallen. Solch Frevel muß auch ein Gott bezahlen: Er muß einen Anhänger oder ein schon benutztes Wertungsplättchen abgeben.

So genannte Epochenplättchen lösen Zwischenwertungen aus und können bei der Endabrechnung ausschlaggebend sein.

Trotz einfacher Regeln bietet Gheos große Spieltiefe, schneller Ablauf und eher kurze Spieldauer von ca. 1 Stunde machen dieses Spiel zu einem spannenden, rundum ausgezeichneten Spielvergnügen.

Pyramidenmosaik

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 2 - 5
Altersangabe: 10 +
Zeitangabe: 30 Min.

2-5 Spieler ab 10 Jahren bauen Pyramiden aus Bausteinen mit bestimmten Merkmalen (Zahl, Farbe, Symbol). Ziel ist es, nicht nur eine möglichst ideale Pyramidenform zu erschaffen, sondern dabei auch zusammen hängende Farb- und Symbolflächen mit regelmäßigen Zahlenfolgen zu erreichen. So sind bei der Auswahl der Bauteile ständiges Abwägen, Beobachten der eigenen und fremden Pyramiden und die Intuition, welche Bauteile demnächst zur Verteilung bereit stehen werden, gefragt. Die Spieldauer liegt ca. 30 Minuten. Obwohl es sich ein eher ruhiges Legespiel handelt, gibt es ständige Interaktion, weil jeder Zug eines anderen Spielers die eigenen Planungen beeinflusst und ein fortwährendes Neueinschätzen der Gesamtsituation erfordert.

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

Rally Car

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 2 - 5

Altersangabe: 8 +

Zeitangabe: 30 + Min.

Rally Car ist eine Mischung aus Karten und Rennspiel für 2 bis 5 Personen.

Folgende 2 Aktionen stehen jedem Spieler zu Verfügung:

1. Mittels Handkarten bestimmt jeder Spieler den Weg seines Autos über 4 unterschiedliche Geländeformen. Durch geschicktes Kartenauspielen ist es dabei möglich die Punkte bereits gespielter Karten mit zu nutzen und durch Turbokarten zu ergänzen.

2. Wer einen Boxenstop ausführt darf die Kartenhand auffüllen und zusätzlich ein weiteres Geländehindernis auf das Spielbrett bringen.

Es wird mit harten Bandagen gekämpft, wegschubsen ist ausdrücklich erlaubt, denn das Ziel ist klar: Nur wer als erster das Ziel erreicht ist der wahre Champion.

Square on Sale

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 3 - 5

Altersangabe: 10 +

Zeitangabe: 60 + Min.

3-5 Spieler ab 10 Jahren bieten um strategisch günstige Bauplätze auf einem 5x5 Felder großen Spielplan. Der Pfiff des Spiels sind die plötzlichen Situationsänderungen, die durch die Bebauung mehrerer Felder eintreten. Sie wird möglich, weil ein Spieler nach dem Reversi-Prinzip alle in einer Linie liegen Bauplätze besetzen darf, die durch eigene Steine begrenzt werden. Die Spieldauer liegt ca. 45-60 Minuten. Wer gewinnen will, braucht nicht nur Überlegung, sondern auch eine Portion Glück. Jede Partie bleibt spannend bis zum Schluss, weil erst sehr spät abzuschätzen ist, wann einer der Spieler seinen letzten Zug machen kann.

Spiele der Endrunde

(Kurzbeschreibungen)

The Cows of Parma

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 2-6
Altersangabe: 10 +
Zeitangabe: 60 Min.

Nicht nur guter Schinken, sondern auch bester Käse kommt aus Parma. Seitdem das Geschäft nicht mehr so gut läuft, haben einige ehrgeizige Viehwirte beschlossen, ihre Herden zu vergrößern, um andere Kuhrassen zu bereichern und damit auch neue Käsesorten anzubieten

Mit 146 Spielkarten und 80 Holzklötzchen gehen 2 bis 6 Viehwirte dieses Unterfangen an und bieten mit Milch um Käse, mit Käse um Kühe, und diese geben wiederum Milch, so schließt sich der Kreislauf.

Mit der Milch und dem Käse jeweils einer seiner vier Kuhherden bietet jeder Spieler darum, sich aus einer zu Rundenbeginn immer neuen Auslage Käse bzw. eine Kuh aussuchen zu dürfen. Dabei geht für die Spieler, die etwas abbekommen – was nicht garantiert ist - der gesamte gebotene Käse drauf bzw. die Milch, die Kühe darf man behalten. Die Gebotsabgabe geschieht gleichzeitig und mit verdeckten Karten.

Die Milch- bzw. Käseproduktion wird mit Holzklötzchen angezeigt, die auf die Karten gelegt werden. Die möglichen Produktionsmengen variieren dabei stark, manche Karten zählen doppelt oder liefern z. B. bei voller Belegung mehr ab als die eigentliche Produktionssumme. Auch eine der Kuhrassen hat's in sich: Wer mit ihr bietet, kann auch noch mit einer zweiten bieten. Um das vorzutäuschen, gibt es eine Bluffkarte, die man immer zusätzlich zu einer Bietkarte legen darf.

Die Produktionskarte schließlich, gestattet dem Spieler, auf jede (!) seiner Karten ein Holzklötzchen zu legen – eine gute „Aufrüstung“ für die nächste Bietrunde.

Einfache Regeln und ein ungewöhnlicher und gewöhnungsbedürftiger Bietmechanismus machen **The Cows of Parma** zu einem wahren Auktionsgenuß für Freunde von Versteigerungsspielen.

Nach ca. 1 Stunde hat dann einer der Viehwirte die für den Sieg erforderliche Gesamtherdengröße herangezüchtet und darf sich über seinen Spielsieg freuen.

Ziggurat

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 2
Altersangabe: 10 +
Zeitangabe: 60 + Min.

In diesem Strategiespiel für zwei Spieler bietet man zunächst um verschiedene Aktionskarten. Diese erlauben dann, in der zweiten Phase einer Runde, Gebäude zu bauen, Himmelsrichtungen zu markieren, Gebäudekarten oder auch Sonderkarten zu sammeln. Die Sonderkarten verschaffen dem Spieler Vorteile beim Bieten in den weiteren Runden. Die anderen Aktionen bringen Punkte. Besonders bei den Gebäuden kommt es auf eine günstige Platzierung und Ausrichtung an. Nach acht Runden gibt es eine Endwertung, in der vor allem die markierten Himmelsrichtungen und die Gebäudepositionen einfließen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Adressen der Teilnehmer der Empfehlungsliste

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Carnutes

Cadot, Pascal
Rue de Faucomal 147
Belgien - 1367 Huppaye
pascal.cadot@med.kuleuven.ac.be

Hieb und Stichfest

Vorländer, Friedemann
Kugelgasse 13
35037 Marburg
f.vorlaender@web.de

Walnut Creek

Teubner, Marco
Frauenrain 2 a
82387 Antdorf
marco.teubner@web.de

Spiele der Empfehlungsliste

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Carnutes

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 4-6

Altersangabe: 12+

Zeitangabe: 2-3 Stunden

Zwei bis sechs Spieler können am Wettkampf der Druiden im Wald von Carnutes teilnehmen. Zunächst wird mit Hilfe von sechs Büschen und einem Teich der an sich feste Spielplan - der aus einem Innenfeld von 16x12 Feldern besteht, um das herum ein durchgehender Weg führt - etwas variabel gestaltet. Jeder Mitspieler erhält drei Druiden in seiner Farbe, dazu einen Stein für die Wertungsleiste und sieben Steine, die später im Innenfeld abgelegt werden können. Komplettiert wird sein Vorrat durch drei Powerkarten und einen Marker für die Energieleiste. Jeweils ein Stapel Tierkarten und Extra Powerkarten wird gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt; zwei Tierkarten werden aufgedeckt neben den Talon gelegt.

Wer am Zug ist, muss zuerst seine Druiden bewegen. Dafür stehen fünf Aktionspunkte zur Verfügung, die beliebig aufgeteilt werden dürfen. Einen Druiden über ein Eckfeld auf den umlaufenden Weg zu bringen kostet dabei zwei Punkte, jeder weitere Schritt nur einen. Stehen mindestens zwei der eigenen weisen Männer am Schluss der Bewegung in rechtem Winkel zueinander, so kann am Schnittpunkt der gedachten Sichtlinien ein Stein platziert werden. Sollten zu einem späteren Zeitpunkt vier eigene Steine auf dem Spielplan ein Rechteck bilden, so verwandeln sie sich in Bäume und geben Siegpunkte.

Verzichtet der Spieler aufs Steinelegen, so muss er eine Tierkarte nehmen. Diese zeigen eines von drei Tieren (Frosch, Hase, Wildschwein) und eine Zahl. Diese gibt an, wie weit ein Tier ziehen muss. Nun setzt der Spieler ein entsprechendes neues Tier ein oder er bewegt ein schon vorhandenes über das Feld. Abhängig von der Art des Tieres können ein oder zwei Druiden diese Beute fangen. Erlegte Tiere können sofort Siegpunkte bringen oder später für einen Trank benutzt werden. Denn die bisherigen Aktionen verbrauchen Energiepunkte, von denen jedes Team anfänglich 20 besitzt. Stellt man jedoch einen Druiden auf eines der vier Kesselfelder am Rand und verweilt dort mindestens eine Runde, um einen Trank zu brauen, so erhöhen sich die Magiepunkte wieder, wenn das Teammitglied in die Reserve zurückkehrt. Jedes Tier im Trank bringt weitere Zauberkraft. Dabei wandern die kleinen Tiere ganz in den Topf, das Wildschwein dagegen lässt nur Haare und kann deshalb mehrmals verwendet werden. Sollten einmal die Magiepunkte am Ende des Zuges das Ende der Skala bei 30 erreicht haben, gibt es noch eine Extra Powerkarte. Mit diesen und den zu Anfang erhaltenen Karten gewinnt man Zusatzaktionen oder setzt Regeln außer Kraft.

So bald alle Tiere gefangen sind oder ein Spieler alle eigenen Steine gesetzt hat, endet das Spiel. Nun zählen noch mal die gefangenen Tiere zu den bis jetzt erreichten Siegpunkten hinzu. Sieger ist natürlich der Spieler dessen Druidenteam die meisten Punkte erreichen konnte.

Spiele der Empfehlungsliste

(Die Spiele in alphabetischer Reihenfolge)

Hieb & Stichfest

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 2
Altersangabe: 10 +
Zeitangabe: 30 Min.

In **Hieb & Stichfest** führen 2 Kontrahenten ihre 9 Ritter, durch 3 Turniere a 4 Duellen, in den Kampf um Siegpunkte. Für jedes Turnier wählen die beiden Spieler je 3 unterschiedliche Ritter aus. Zusammen – je waagrecht und senkrecht ausgelegt- ergeben die 6 Ritter das Spielfeld für ein Turnier. Die 9 Schnittpunkte sind durch unterschiedliche Anzahl an Wappen der Spieler gewichtet. Eine geheime Wahl beider Spieler bestimmt den Schnittpunkt für das jeweilige Duell. Mittels Ereigniskarten kann jeder Spieler zuvor noch den Ausgang des Duelles zu seinen Gunsten oder zu Ungunsten seines Mitspielers beeinflussen. Über die gewonnenen Duelle werden die Siegpunkte für die Schlußabrechnung bestimmt.
Ein kurzweiliges 2 Personen Spiel in dem es gilt sein taktisches Geschick im direkten Vergleich mit dem Mitspieler zu messen.

Walnut Creek

Kurzüberblick

Spieleranzahl: 3-4 zu zweit nur bedingt spielbar
Altersangabe 11+:
Zeitangabe: 40-60 Min

3-4 Spieler versuchen in **Walnut Creek** mit ihren Goldgräbern und ihrer Ausrüstung die wertvollsten Claims auszubeuten. Das Spiel gliedert sich in eine Aufbau und eine Abbauphase, wobei jeder Spieler entscheidet, wann für ihn die eine Phase aufhört und die andere beginnt. Bei jedem Zug gilt es eine von 6 Aktionen durchzuführen (Karte ziehen, Gegenstand spielen, Goldsucher versetzen, Goldsucher einsetzen, Claim versteigern, Gold waschen) mit dem Ziel Mehrheiten in den Claims zu bilden, um dann mit der Aktion „Gold waschen“ an die begehrten Nuggets zu kommen. Das Spiel endet sofort, wenn es keine Goldkarten mehr gibt. Da alle auf den Claims befindlichen Goldsucher und Ausrüstung Minuspunkte zählen, gilt es rechtzeitig in die Abbauphase zu wechseln um sein Hab und Gut in Sicherheit zu bringen.

Die Jury 2005

Die Jury kann sich jedes Jahr aus anderen Personen zusammensetzen.

Dieses Jahr wurde sie von folgenden Personen gebildet.

Fritz Gruber	Spieleredaktion Kosmos
Ullrich Bauer	Spieleredaktion Abacus Spiele
Stefan Brück	Spieleredaktion Alea
Peter Gehrman	Spieleredaktion Grünspan
Wieland Herold	Mitglied Jury Spiel des Jahres
Uwe Moelter	Spieleredaktion Amigo
Jürgen Valentiner-Branth	Spieleredaktion Schmid Spiele
Georg Wild	Spieleredaktion Hans im Glück

Wir bedanken uns bei der Jury 2005 für ihre Mitarbeit sowie den Sponsoren, dem Merz-Verlag, "www.spielmaterial.de", der Spieleautorenzunft und der "Jury Spiel des Jahres" für ihre freundliche Unterstützung.